

Braunschweigische
Wissenschaftliche Gesellschaft

Jahrbuch 2015

Sonderdruck
Seiten 73–78



J. CRAMER Verlag · Braunschweig
2016

Virtuelle und andere Realitäten*

CLAUS-ARTUR SCHEIER

Seminar für Philosophie, Bienroder Weg 80, D-38106 Braunschweig,

E-Mail: c.scheier@tu-Braunschweig.de

Das Adjektiv *virtuell* (von *virtus*, Kraft) wurde in der Frührenaissance geprägt in der Bedeutung von *an sich*, *implizit*. Die *virtuelle Realität* ist, so das *Historische Wörterbuch der Philosophie* von 2001, sehr viel jüngeren Datums:

Seit den späten 1980er Jahren steht der Begriff ‚virtuelle Realität‘ (v.R.) als Bezeichnung für audiovisuelle und taktile Simulationstechnologien. In den Geistes- und Sozialwissenschaften werden Folgen der Verbreitung der v.R.-Technologie kritisch analysiert; zudem bezieht man sich auf sie als materielles Analogon zu Theoriemodellen.¹

Zurückzuverfolgen ist der Begriff bis ins Buenos Aires von 1932. In der Zeitschrift *Sur* erschien Antonin Artauds Essay über das „alchemistische Theater“, den er 1938 in sein Buch *Le théâtre et son double* aufnahm:

Alle wahren Alchimisten wissen, daß das alchemistische Symbol eine Fata Morgana ist wie das Theater auch. Und dies fortwährende, in fast allen alchemistischen Büchern zu findende Anspielen auf Inhalte und Prinzip des Theaters ist zu verstehen als das (den Alchimisten überaus bewußte) Gefühl der Identität zwischen der Darstellungsebene von Personen, Gegenständen, Bildern und allgemein dem, was die *virtuelle Realität* des Theaters ausmacht, und der bloß unterstellten und illusorischen Darstellungsebene der Symbole der Alchimie.²

Ein halbes Jahrhundert später war aus der *réalité virtuelle* des Theaters die *virtual reality* geworden: In Damien Brodericks SF-Roman *The Judas Mandala* erblickte

* Der Vortrag wurde am 13.03.2015 vor der Plenarversammlung der Braunschweigischen Wissenschaftlichen Gesellschaft gehalten.

¹ Ralf Grötker: Art. Virtualität II (Virtuelle Realität), in: Hist. Wörterbuch der Phil., Bd. 11, Basel 2001, Sp. 1066-1068, hier 1066; vgl. Hans-Dieter Gondek: Art. Struktur (II. Strukturalismus; Dekonstruktivismus), ebd. Bd. 10, Basel 1998, Sp. 314-323, hier 319 f.

² Antonin Artaud: *Le théâtre et son double*, Paris 1964, 73-80, hier 75.

sie das Licht der noch jungen medialen Moderne³ und wurde 1987 vom *Oxford English Dictionary* adoptiert.⁴ 2009 erinnert sich Broderick:

Somewhere in there, I introduced a term into the novel that struck me as rather pleasing: ‚virtual realities‘, and another, ‚virtual matrix‘. Neither expression meant quite what it came to convey in the era of cyberspace, but by golly my 1970s’ book was all about the impact of human minds augmented by machines, simulated worlds, a future in which most humans dream away their lives in a veritable virtual reality matrix.⁵

Real pflegen wir zu nennen, was uns lebensweltlich begegnet einschließlich der psychophysischen Systeme, die wir selbst sind, aber auch die wissenschaftlichen Daten und die daraus konstituierten Ensembles von Fakten. Das lebensweltlich-wissenschaftliche Ganze dieser Realität nennen wir im Deutschen seit dem 16. Jahrhundert die *Wirklichkeit*. Ihr gegenüber ist die virtuelle Realität „irgendwie unwirklich“, täuscht die wirkliche Wirklichkeit vor. Selber wirklich ist sie wohl ihrer Form nach als zweite, computergenerierte „numerische“ Welt innerhalb der ersten, „physikalischen“ Welt; aber ihre inhaltliche Realität ist eine Sache der Perspektive, des Beobachterstandpunkts. Auch im elaboriertesten Fall verschiebt er sich in Richtung der wirklichen Wirklichkeit spätestens, wenn die in Sigmund Freuds *Entwurf einer Psychologie* von 1895 apostrophierte „Not des Lebens“⁶ fühlbar wird. „Ich zweifle nicht“, schreibt Freud, „daß diese Wunschbelebung zunächst dasselbe ergibt wie die Wahrnehmung, nämlich eine *Halluzination*. Wird daraufhin die reflektorische Aktion eingeleitet, so bleibt die Enttäuschung nicht aus“ (EP 412). Denn das „Nervensystem hat die entschiedenste Neigung zur *Schmerzflucht*“ (EP 399), und der Schmerz ist der Vater der wirklichen Wirklichkeit (wiewohl seine Lokalisation halluziniert werden kann etwa beim „Phantomschmerz“).

Der Rückblick auf Freud und sein Konzept der Halluzination macht darauf aufmerksam, daß die virtuelle Realität ein natürliches Analogon hat am *Traum*. Da Träume nach wie vor nicht zur gattungsgeschichtlichen Vergangenheit gehören, fällt die Differenzierung zwischen natürlichem und techn(olog)isch⁷ induziertem Traum nicht schwer: Der natürliche Traum ist unwillkürlich und nicht partizi-

³ Vgl. Jean-François Lyotard: *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*, Paris 1979 (dt. *Das postmoderne Wissen*, Graz u. a. 1986).

⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality (07. Februar 2014).

⁵ Damien Broderick: *The Judas Mandala*, 2009 (¹New York 1982), 146.

⁶ Freud: *Entwurf einer Psychologie* (1895) [EP], GW, Nachtragsband, 373-486, hier 390; vgl. Freud: *Aus den Anfängen der Psychoanalyse. Briefe an Wilhelm Fließ. Abhandlungen und Notizen aus den Jahren 1887-1902*, Hamburg 1962 (London 1950), 297-384.

⁷ Technologische Produktion verstanden als Produktion von Techniken, also medial, insofern *Technik* der industriellen Moderne zuzuordnen ist, *Technologie* der medialen Moderne.

pativ, die virtuelle Realität ist *präpariert* (die Crew der *Enterprise* kompensiert ihre defizitäre Realität auf dem Holodeck)⁸, sie kann von mehreren Individuen zugleich, im wechselseitigen Informationsaustausch und interaktiv erlebt werden. Insofern sind das mit Artaud verstandene Theater wie dessen religiöse Analoga, *tà órgia*, nur als Vorformen virtueller Realität zu betrachten. Ohnehin dürften die *órgia* Ereignisse kollektiver Identifikation sein (wie die zeitgenössische Fußball-Philosophie belegen mag), während das Theater nicht per se eine Identifikationsveranstaltung ist, anders als der sogenannte Spielfilm.

Der Spielfilm bleibt aber auf die audiovisuelle Virtualität beschränkt. Erst wenn sein bislang auf Kinositz oder Sofa distanzierter und schon darum nur partiell identifizierter Konsument – immunisiert etwa von seiner anti-virtuellen Popcorn&Chips-Reserve – auch *taktil* ins Geschehen gezogen wird (à la Holodeck), sprechen wir im engeren Sinn von virtueller Realität. Sie ist nicht mehr nur mimetische und auch nicht bloß potenzielle Realität. Denn *virtuell* nennen wir genau besehen zwar die als „Welt“ rechnergeneriert *aktualisierte*, aber nicht die als Wirklichkeit überhaupt, sondern als *alternative Wirklichkeit* aktualisierte Möglichkeit. Deshalb geht der Begriff der virtuellen Realität auch nicht umstandslos mit dem der „Simulationstechnologien“ zusammen. Allerdings kann virtuelle Realität in wissenschaftlich-technischem Ambiente dem einzigen Zweck dienen, einen Wirklichkeitsausschnitt so genau wie möglich zu simulieren, wir pflegen dann aber sogleich von Simulation zu sprechen (Flugsimulation usw.) und nicht von virtueller Wirklichkeit.

Die alternative Wirklichkeit der im engeren Sinn virtuellen Realität dagegen soll nur soviel simulierte Wirklichkeit enthalten wie eben nötig. Sie ist ein Projekt bereits der frühen industriellen Moderne. Es realisiert das von Charles Baudelaire entdeckte moderne Bedürfnis der „Multiplikation der Individualität“,⁹ das seinerseits der modernen Notwendigkeit entsprang, die Individualität, anders noch als im 18. Jahrhundert, weniger zu „bilden“ als allererst zu *konstituieren*, und dafür bedarf es zu erprobender Alternativen. „Wir sind Experimente: wollen wir es auch sein!“, forderte Nietzsche 1881.¹⁰ Da Konstitution System heißt – Nietzsche spricht von den „wahren ‚Lebens-systeme[n]‘, deren jeder von uns

⁸ <http://de.wikipedia.org/wiki/Holodeck#Holodeck> (11. Februar 2014).

⁹ Vgl. Baudelaires Essay: *Du vin et du hachish, comparés comme moyens de multiplication de l'individualité* (1851), wie ferner: *Les paradis artificiels* (1860). Ist Nietzsches Einsicht stichhaltig, bei Wagner stehe „im Anfang die Hallucination: nicht von Tönen, sondern von Gebärden“ (Der Fall Wagner. Ein Musikanten-Problem, Nr. 7), dann realisiert die paradigmatische Kunst des 19. Jahrhunderts, Wagners „Gesamtkunstwerk“, eben diese „Wunschbelebung“ (Freud), vgl. schon Baudelaires Essay: *Richard Wagner et Tannhäuser à Paris* (1861): Wagner sei „kraft der leidenschaftlichen Energie seines Ausdrucks gegenwärtig der wahrste Repräsentant der modernen Natur“ (*Curiosités esthétiques. L'Art romantique et autres Oeuvres critiques*, éd. par H. Lemaître, Paris 1962, 689-728, hier 719).

¹⁰ Nietzsche: *Morgenröthe. Gedanken über die moralischen Vorurtheile*, Nr. 453.

eins ist“¹¹ - und System Differenz zu einer Umwelt, kommen zusammen mit den möglichen Individualitäten stets auch mögliche Umwelten in den Blick entsprechend dem in der industriellen Moderne unabsehbar werdenden Waren- und Abenteuerangebot. Der Bayernkönig mußte seine Traumwelten noch mit Hilfe traditioneller Materialien errichten, die *dream factories* des 20. Jahrhunderts konnten schon die damals gern so genannten Massen beliefern.¹² Die mediale Moderne kanalisiert das Bedürfnis nach sozialen Alleinstellungsmerkmalen unter anderem in komplexen interaktiven Computerspielen, die es, sozusagen reibungslos, in mehr oder minder flüchtigen, *Avatare* genannten virtuellen Individualitäten befriedigen.

Die chaotisch, katastrophal oder apokalyptisch zu nennende Phase der modernen Evolution virtueller Realitäten markierten die in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts sich etablierenden totalitären Systeme. Deren Terror erscheint als die notwendige Folge der Fiktion,¹³ das System sei keine alternative, sondern *die*, als die von Alternativen vielmehr zu „säubernde“ Wirklichkeit. Hannah Arendt schrieb 1955 in *Elemente und Ursprünge totaler Herrschaft*:

[E]s ist, als seien alle zusammengeschmolzen in ein einziges Wesen von gigantischen Ausmaßen. Auch dies drückt der auf totalitäre Verhältnisse so trefflich vorbereitete Volksmund auf seine Weise aus, wenn er nicht von ‚den‘ Russen oder ‚den‘ Franzosen spricht, sondern uns neuerdings erzählt, was ‚der‘ Russe will oder ‚der‘ Franzose sei. [...] Das Wesentliche der totalitären Herrschaft liegt also [...] darin, dass sie die Menschen, so wie sie sind, mit solcher Gewalt in das eiserne Band des Terrors schließt, dass der Raum des Handelns, und dies allein ist die Wirklichkeit der Freiheit, verschwindet.¹⁴

Das politische Proton pseudos war die Simulation einer *einzig*en Realität, die als simulierte ihre spezifische Differenz, virtuell zu sein, in jedem Augenblick löschen mußte und als die neue Wirklichkeit des *neuen Menschen* dessen bisherige „liquidieren“ sollte. Die industrielle Moderne hatte mit dem Positivismus (in seiner politischen Spielart als Liberalismus) „den Menschen“ und mit ihm auch die Biopolitik entdeckt.¹⁵ Dies weltweite, bezeichnenderweise selber plurale Großexperiment kann nach seinem Scheitern in der medialen Moderne deren

¹¹ Nietzsche: Werke. Kritische Gesamtausgabe, hg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, Bd. V-2, Berlin/New York 1973, 11[7] (1881), 341. *Morgenröthe* Nr. 343 evoziert in diesem Sinn „die Reise um die Welt (die ihr selber seid!)“.

¹² Vgl. vor allem Walter Benjamins Abhandlung: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936).

¹³ Nietzsches „Lüge“, vgl. Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne (1873).

¹⁴ Hannah Arendt: *Elemente und Ursprünge totaler Herrschaft*, München Zürich 1986 (The Origins of Totalitarianism, New York 1951, dt. Frankfurt/M. 1955), 958.

¹⁵ Vgl. Michel Foucault: *Naissance de la biopolitique*. Cours au Collège des France, 1978-1979, Paris 2004, 323.

kritischer Analyse der v.R.-Technologien als *geschichtliches* „Analogon zu Theoriemodellen“ (Grötter) dienen.

1990 schrieb Niklas Luhmann in seinem Essay *Das Erkenntnisprogramm des Konstruktivismus und die unbekannt bleibende Realität*, der Schritt zum ‚Konstruktivismus‘ werde „mit der Einsicht vollzogen, daß es nicht nur für Negationen, sondern schon für Unterscheidungen und Bezeichnungen (also: für Beobachtungen) in der Umwelt des Systems keine Korrelate gibt“.¹⁶ Das seither merklich fühlbarer gewordene „Unbehagen in der Kultur“,¹⁷ diesmal der Kultur virtueller Realitäten mit der sie unterfangenden Theorie des radikalen Konstruktivismus, speiste sich aus dem Verdacht, die mediale Moderne propagiere die nicht mehr nur politische, sondern jetzt ubiquitäre Tilgung der Wirklichkeit zugunsten der Einen virtuellen Realität, deren totale Vernetztheit keine Alternative mehr übrig ließe, die nicht vom System resorbiert würde. Dieser anti-konstruktivistische, anti-poststrukturalistische und anti-dekonstruktivistische Affekt ignoriert, daß er, will er mehr sein als ein weiter gar nicht artikulierbares Begehren des Anderen, auf die im Zeichenfeld notwendig eingeschlossene Wirklichkeit rekurren muß: „Erkennende System sind wirkliche (empirische, das heißt beobachtbare) Systeme in einer wirklichen Welt. Sie könnten ohne Welt gar nicht existieren und auch nichts erkennen. Die Welt ist ihnen also *nur kognitiv unzugänglich*.“ (Luhmann 39) Nietzsche hatte jene Halbheit vorausgesehen, als er 1888 notierte: „Die wahre Welt haben wir abgeschafft: welche Welt blieb übrig? die scheinbare vielleicht?... Aber nein! mit der wahren Welt haben wir auch die scheinbare abgeschafft!“¹⁸

Näher betrachtet ist die vom Zeichensystem eingeschlossene Wirklichkeit eingeschlossen als ausgeschlossen. Denn ist das modern, d. h. mit Saussure gedachte Zeichen die Einheit von Signifikant (Bedeutungsträger) und Signifikat (Bedeutung), dann verweist es notwendig auf den Referenten (die Wirklichkeit „an sich“). Der Referent ist wohl immer in ein anderes Signifikat übersetzbar, aber nie in es einholbar. „An sich“ bleibt er zeichen- und also systemtranszendent. Der *unmittelbare* Referent ist darum der Beobachter, genauer dessen blinder Fleck - die *Existenz* der Existenzphilosophie:

Der ‚blinde Fleck‘ der jeweiligen Beobachtung, ihre im Moment benutzte Unterscheidung, ist zugleich ihre Weltgarantie. [...] Wie ist dann aber das Zeitverhältnis von System und Umwelt zu denken? / Die Antwort kann nur

¹⁶ Niklas Luhmann: *Das Erkenntnisprogramm des Konstruktivismus und die unbekannt bleibende Realität* [Luhmann], in: *Soziologische Aufklärung 5. Konstruktivistische Perspektiven*, Wiesbaden 2009 [1990], 31-57, hier 38 (ohne die Hervorhebungen).

¹⁷ Freuds Buch erschien 1930, drei Jahre nach der *Zukunft einer Illusion*.

¹⁸ Nietzsche: *Götzen-Dämmerung oder Wie man mit dem Hammer philosophirt*: Wie die ‚wahre Welt‘ endlich zur Fabel wurde.

lauten: als *Gleichzeitigkeit*. [...] Was gleichzeitig ist, läßt sich nicht beeinflussen. (Luhmann 39 f.)

Die Signatur der virtuellen Realität ist dagegen ihre *Reversibilität*: Der Avatar hat „mehrere Leben“ wie in Tom Tykwers Film *Lola rennt* von 1998. Gemäß dem gegenwärtigen Sprachgebrauch stellt die virtuelle Realität sich mithin dar als eine Spielart der realisierten Möglichkeit. Die zusammen mit der Existenz gegebene Möglichkeit überhaupt ist entweder *bloße Möglichkeit* oder *realisierte Möglichkeit*. Die realisierte Möglichkeit ist entweder *aktuell* (Wirklichkeit) oder *virtuell*. Die als virtuell realisierte Möglichkeit ist entweder *simulierte Wirklichkeit* oder *alternative Wirklichkeit*: virtuelle Realität im engeren Sinn.